

Play2

m a n í a

!! TRUCOS
Y SOLUCIONES
PARA LOS
MEJORES JUEGOS
DE PS2 !!

16

Guías Prácticas

GTA VICE CITY	• FINAL FANTASY X
LAS DOS TORRES	• METAL GEAR SOLID 2
SILENT HILL 2	• GRAN TURISMO 3
COLIN McRAE RALLY 3	• PRO EVOLUTION SOCCER 2
DEVIL MAY CRY	• GRAND THEFT AUTO III
007 NIGHTFIRE	• DRAGON BALL Z BUDOKAI
KINGDOM HEARTS	• MORTAL KOMBAT V
RE CODE: VERONICA	• SSX TRICKY

!!ARCHÍVALAS EN LAS
CAJAS DE TUS JUEGOS!!



FICHAS COLECCIONABLES PARA JUEGOS PS2

Este mes no te vamos a hablar de nuevos juegos, ni hacer reportajes especiales. Para esta ocasión hemos ideado unas fichas que podrás guardar en la caja de los juegos y que contienen trucos, guías y consejos. Para disfrutarlas, sigue estas instrucciones:



1

RECORTA LA FICHA. Separa con cuidado las páginas del suplemento y luego recorta la ficha separando la banda de color. Si utilizas un "cutter" y una regla, el corte te quedará más limpio.



2

COMPRUEBA EL CORTE. Una vez que tengas la ficha recortada, comprueba que no has dejado filetes de color, y que el corte ha sido recto y preciso. Si es necesario, dale algún retoque.



3

DOBLA POR LA MITAD. Haciendo que coincidan las esquinas, dobla la ficha por la mitad. Cuando veas que el pliegue es correcto, marca bien la doblez para que te quede como un librito.



4

ARCHÍVALA EN LA CAJA. Y ya está. Ahora podrás guardarla dentro de la caja del juego, junto al manual, y usarla siempre que juegues, sin tener que buscar los trucos o estrategias en la revista.



¿Quieres ayudar a Sora y sus amigos a librar al mundo Disney de la amenaza de los "Sincorazón"? Entonces a lo mejor necesitas algunos consejos que te faciliten las cosas. Apúntate éstos, que seguro que te vienen bien.

PRIMERA ELECCIÓN

	combinaciones de armas de Ensueño y los cambios de las estadísticas:	3 PM, 3 PH, 2 FUE, 3 DEF. 1º Bastón y 2º Escudo: 3 PM, 3 PH, 4 FUE, 1 DEF. 1º Escudo y 2º Espada: 2 PM, 3 PH, 3 FUE, 4 DEF. 1º Escudo y 2º Bastón: 2 PM, 1 PH, 5 FUE, 2 DEF.
EL TEST	<ul style="list-style-type: none">• Selphie. Qué quieres en la vida: ver lo que nadie ha visto (7), saber cómo es el mundo (8), ser fuerte (9). Ésta es la correlación de respuestas correctas y su orden: • Dotado si opta por: (1) (4) (7) (1) (5) (7) (1) (4) (8) (1) (4) (9) (1) (6) (7) (2) (4) (7) (3) (4) (7).• Normal si opta por: (1) (5) (7) (3) (7) (1) (5) (8) (1) (5) (9) (1) (6) (8) (2) (4) (8) (2) (4) (9) (9) (2) (5) (6) (2) (5) (9) (2) (6) (8), (3) (4) (8) (3) (5) (8).	1º Espada y 2º Bastón: 2 PM, 1 PH, 5 FUE, 2 DEF. 1º Espada y 2º Escudo: 2 PM, 3 PH, 5 FUE, 1 DEF. 1º Bastón y 2º Espada:



BÚSQUEDAS PARALELAS

<p>→ LOS 99 DALMATAS</p> <p>En Ciudad de Paso está la Mansión de los Dalmatas: los cachorros han desaparecido y debes encontrarlos. Los 99 cachorros están escondidos en cofres, de tres en tres. Cuando recojas una buena cantidad, vuelve a la Mansión a coget estos premios:</p> <ul style="list-style-type: none">• 12 cachorros: Gumi Cura ++.• 21 cachorros: Gumi Piro ++.• 30 cachorros: Gumi Electro +.• 42 cachorros: Trozo de Mithilo.• 60 cachorros: 1 Omnitrix.	<p>Las marcas trío están esparcidas en distintos mundos de ensueño. En total hay 46 de cinco colores y se activan cuando todo el grupo aprenda a utilizarlas. Sólo aparecerán dispositi-</p>	<p>bles en el menú si estás con Goofy y Donald. Si aprendes a activarlos recibirás muchos premios y objetos.</p> <ul style="list-style-type: none">• Activar los Tríos Azules: derrita a Armadura en Ciudad de Paso.• Activar los Tríos Rojos: sella la cerradura de Agathah.• Activar los Tríos Verdes: sella la cerradura en Selva Profunda.• Activar los Tríos Amarillos: gana la Copa Hércules en el Coliseo.• Activar el Trío Blanco: derrita a Riku en Bastión Hueco.
---	--	--



Los Minijuegos



Los Minijuegos



Los Minijuegos

Los Minijuegos

Los Minijuegos

LOS EONES OCULTOS

Aparte de los eones que conseguirás normalmente en los templos, podrás obtener **tres invocaciones** más que se encuentran ocultas en distintas zonas de Spira. Para llegar hasta ellas tendrás que realizar distintas tareas de búsqueda, que ahora te explicaremos.

- **Yojimbo:** Cuando te dirijas al Monte Gagazet, a la derecha de la entrada entrarás un camino que te llevará a la **Cueva del Orador Robado**. Entra en ella y avanza hasta el final para en-

contrarte con una invocadora fantasma. Tendrás que derrotarla antes de poder seguir avanzando en busca del Eón.

• **Anima:** Tendrás que llegar hasta el Templo de Baaj, y para ello tendrás que introducir las coordenadas exactas en el menú del Barco Volador: **Coordenada X: entre 11 - 16; Coordenada Y: entre 57 - 63.** Dirígete hacia allí y sumérgete en el agua. Al nadar un poco te tocará enfrentarte con el enemigo del que huyó Tidus al principio.

SOLTO

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

La invocadora Belgemine aparecerá en distintos lugares y **siempre retardará Yuna a un combate entre Eones.** Si aceptas y ganas te obscurará con objetos importantes para entrenar y fortalecer a los Eones. Aparece en:

- El Camino de Milhen.
- El Camino desde el Templo de Djose al Río de la Luna.

La Llanura de la Calma.

La Llanura de la Calma.

La Llanura de la Calma.

La Llanura de la Calma.

La Llanura de la Calma.

EL MERCADER OAKA

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

Los Eones Ocultos

FICHAS COLECCIONABLES PARA JUEGOS PS2 **Play2** 2000

LA NAVE GUMI

LAS INVOCACIONES

OBJETOS RAROS

Mini juego:

plicado. Debes esquivar sus ataques por la izquierda y vigilar sus movimientos al levantarse. No pases de golpearle y ten paciencia. Los Puntos de Experiencia que consigas en el combate se sumarán a tu marcador y cuando ganes obtendrás una Poción.

Si tras ganar te apetece seguir luchando con Riku, obtendrás más Puntos de Experiencia y otra Poción.

Campanamento.

- **Agrabah:** Sala del Tesoro.
- **Atlántica:** Barco Hundido.
- **Ciudad Halloween:** Cementerio con Alau'd.
- **Fin del Mundo:** Cruce de los Mundos. Cuando consigas los siete diplomas, dirígete a la Ciudad de Paso, sin perder tiempo visitando ningún otro lugar, y ve directamente a ver al mago Merlín.

Realizar esta tarea es opcional, pero vale la pena ya que necesitas los objetos extraños que te da para fabricar el último Llaverito de Sora: Arma Arma.

→ LOCALIZACIÓN



Trufas raras

NOTA: las Setas blancas facilitan encontrarlos cuando las ayudas utilizando magias alternadas.

Admirar al Hada Madrina en Ciudad de Paso. Al hablar con ella convertirá la piedra en el menú de Magia.

Los personajes a los que puedas invocar son los siguientes:

- **Simba:** Brillo de Piedra en Ciudad de Paso, te lo regala León.
- **Genio:** después de conseguir sellar la cerradura en Agrabah.

PARTE DE LA NAVE		SECTO R
Cabina	Gumi Cura	Gumi Cura++
Cabina	Gumi Luzero	
Cabina	Gumi Luzero ++	
Motor	Gumi Piro	
Motor	Gumi Piro +	
Motor	Gumi Piro ++	
Motor	Gumi Fuego	
Motor	Gumi Sanctus	
Barrera	Gumi Coraza	
Barrera	Gumi Escudo	Gumi
Ala	Gumi Aero	
Ala	Gumi Torpedo	
Ala	Gumi Lavita	
Arma	Gumi Electra	

Final Fantasy X es el juego más largo, complejo y extenso de toda la saga. Contarte aquí el desarrollo de la aventura es imposible, pero sí podemos ayudarte con las búsquedas paralelas.

DICIONARIOS ALBHED

Desperdigados por toda Spain hay volúmenes del Diccionario Alfabé. Gracias a ellos podréis entender a la altura, una extraña población que utilizó un lenguaje muy peculiar.

A continuación le daremos las locuciones de los diccionarios para que aprendáis el albed y nuevas entenderlos cuando he hablen.

- **Volumen 1.** En el suelo del Barro Zalmage de los abedid, cerca del punto para salvar.
- **Volumen 2.** En el suelo del Albedue de la Legión en Beasid, cerca de la entrada.
- **Volumen 3.** En el suelo de la Sala de Propulsión del Ferry Uki.
- **Volumen 4.** En el mostrador del

puerta de la tienda que hay en el lago de Macalania.

- **Volumen 17:** por el camino de la izquierda, lo encontrarás en el Desierto de Sanbiba.
- **Volumen 18:** por el camino de la izquierda en el Desierto de Sanbiba.
- **Volumen 19:** en el Hogar Abhed, a la izquierda del punto para salvar

Si quieres saber más del peregrinaje de Braxá, debes encontrar las esferas de ylecht. Algunas las recogerás según avances y otras sólo con el Barco Volador. Además de disfrutar de una historia paralela, podrás conseguir los tres últimos ataques Turbide Auron. Ésta es su localización:

ESFERAS DE JECHT

1. Tids: con el Barco Volador regresa a la Llanura de la Calma y busca en el precipicio Norte un camino seguro de bajada. Utiliza el Espejo Siete Astros en el símbolo del muro y aparecerá el **Arma Artema**. El Símbolo del Sol está en un cofre en el campo

NOTA: las Setas blancas facilitan encontrarlos cuando las ayudas utilizando magias alternadas.

Admirar al Hada Madrina en Ciudad de Paso. Al hablar con ella convertirá la piedra en el menú de Magia.

Los personajes a los que puedas invocar son los siguientes:

- **Simba:** Brillo de Piedra en Ciudad de Paso, te lo regala León.
- **Genio:** después de conseguir sellar la cerradura en Agrabah.

PARTE DE LA NAVE		SECTO R
Cabina	Gumi Cura	Gumi Cura++
Cabina	Gumi Luzero	
Cabina	Gumi Luzero ++	
Motor	Gumi Piro	
Motor	Gumi Piro +	
Motor	Gumi Piro ++	
Motor	Gumi Fuego	
Motor	Gumi Sanctus	
Barrera	Gumi Coraza	
Barrera	Gumi Escudo	Gumi
Ala	Gumi Aero	
Ala	Gumi Tormenta	
Ala	Gumi Lavita	
Arma	Gumi Electra	

LOS ATAJOS DEL CIRCUITO MERCURY CITY

→ **ATAJO 7.** Cuando salgas del parque tendrás opción de hacer algunos saltos por encima de troncos de autóptida. Si te das caer a la zona inferior y vas hasta el final del camino, verás una rama de cristal que te devolverá a la pista principal. No subas por ella y rodéala para encontrar, en la parte posterior, un bñ que de cemento con una abertura casi oculta que conduce a un túnel por el que pasa el metro.

→ **ATAJO 8.** Casi ya al final hay una serie de vñjes muy cerrados entre unas paredes con una parte de cristal. Justo a la entrada a esa zona, a la derecha, hay un túnel que te llevará casi hasta la línea de meta.



Atajos Mercury City

LOS ATAJOS DEL CIRCUITO ALOHA ICE JAM

→ **ATAJO 5.** Poco después de la cristalera del atajo anterior verás, en lo alto, una cara de piedra con la boca abierta, por la que podrás entrar si sales en línea recta. Si resistes las secciones de esnó tubo, la victoria estará más cerca.

→ **ATAJO 6.** Al entrar en la cueva, verás otra cristalera roja. Sigue la ruta que hay detrás y llegarás bastante antes a la línea de meta.

→ **ATAJO 7.** Hacia la mitad de la caverna, encontrarás otra mampara roja que es fácil de pasar, ya que está medio escondida tras un monolito de nieve. Si escoges atravesarla y giras el cable que encontrarás detrás, entrarás en un túnel que te llevará directo a los metros finales.



Atajos Alha Ice Jam

→ **ATAJO 1.** Nada más empezar, no tomes ninguno de los dos caminos que van hacia los ladcs y pasa entre ellos, atravesando la cristalera roja. Detrás, hay un cable que te llevará a hasta una cúpula de cristal y que te permitirá ahorrar un montón de curvas.

→ **ATAJO 2.** Unos pocos metros después de pasar bajo las vías del metro (junto a un coche de policía) verás que el camino se divide en dos por culpa de un edificio. Atravésas sus puertas de entrada y ganarás posiciones si sales a los tejados que vienen después.

→ **ATAJO 3.** No tomes el último atajo y dirígete hacia el camino de la izquierda. En la segunda curva hay un cartel luminoso azul y, detrás, una mampara roja bien escondida. Si la atravesas, saldrás a una ruta más corta que la principal.

→ **ATAJO 4.** Continúa descendiendo un buen rato hasta ver un par de trotes en mitad de la pista. Un par de cur-

LOS ATAJOS DEL CIRCUITO ALOHA ICE JAM

gues completar el grindado sobre el cable y los rñles que hay tras el cristal, entrarás a la mina por otro lado.

→ **ATAJO 5.** No tomes la ruta anterior y continúa hasta que el camino se divide en dos. Toma el de la derecha y verás, en el suelo, unas tablas de madera que se romperán al pasar sobre ellas y te dejarán caer al interior de la mina.

→ **ATAJO 6.** Al salir del puente, sal por el lado exterior de la curva que vira por el lado exterior de la curva que vira a izquierdas. Caerás sobre un río helado con varios caminos alternativos que deberás explorar.

→ **ATAJO 7.** Cuando salgas de la zona en la que la pista se divide en dos caminos limitados por vñlas de metal (casi al final), pasarás por una curva a izquierdas con dos carteles luminosos. Tras ellos hay un estrecho atajo que te conducirá a la línea de meta. Si consigues seguir este atajo vencerás.

LOS ATAJOS DEL CIRCUITO ELYSIUM ALPS

lla, tendrás la oportunidad de alijar a lo grande, eso sí puedes superar una serie de difíciles saltos. Si te mantienes en este camino, la victoria es segura.

→ **ATAJO 5.** Si no tomas el último atajo, te encontrarás en una serie de curvas cerradas, en las que puedes ver un par de mamparas (la primera roja y la segunda azul) en el lado izquierdo. Si las atravesas, saldrás sobre algunas de esas curvas, ahorrándote metros.

→ **ATAJO 6.** Una vez en la enorme explanada que tiene saltos, tuberías y un par de caminos de hielo a los ladcs, desciende hasta el final y verás en el lado iz-



Atajos Elysium Alps



Atajos Elysium Alps

LOS ATAJOS DEL CIRCUITO MESABLANCA

→ **ATAJO 1.** No sales en la primera rampa que ves y espera hasta la segunda, que se encuentra justo detrás. Desde ahí podrás "volar" hasta el camino elevado que hay enfrente, sobre el pequeño túnel. Una vez en él, podrás optar por tres variantes que te llevarán a zonas distintas del circuito. Explóralas.

→ **ATAJO 2.** No tomes el atajo anterior y, cuando te encuentres en el tercer viaje (con un cartel luminoso de di-



Atajos Mesablanca



Atajos Mesablanca

EL JUEGO PASO A PASO

→ **PROLOGO**
Juegas con Isidur, quien te dirá qué botón pulsar: ■ para abrir; ▲ para golpear más fuerte... Si quieres obtener un buen ránking, esquiva todos los ataques con ■ y combina golpes alternando los tres botones de ataque. Cuando caigan enemigos caerán fulminados por ellas y podrás rematarlos con R2.

→ **PUERTAS DE MORIA**
Avanzarás en compañía de otro personaje que te echará una mano con los orcos y trasgos que aparecen. Utiliza el arco para acabar con los arqueros desde lejos e intenta limpiar la zona antes de pisar aguas profundas (donde apenas puedes moverte).

→ **LA TUMBA DE BALIN**
Antes de enfrentarte al troll de las cavernas, deberás vértelas con multitud de malos comunes. Lo mejor es quedarse cerca de la puerta y realizar combos con todos los botones. Deja que los enemigos te rodeen y reparte esto en todas las direcciones.

→ **PUERTAS DE MORIA**
Avanzarás en compañía de otro personaje que te echará una mano con los orcos y trasgos que aparecen. Utiliza el arco para acabar con los arqueros desde lejos e intenta limpiar la zona antes de pisar aguas profundas (donde apenas puedes moverte).

→ **LA TUMBA DE BALIN**
Antes de enfrentarte al troll de las cavernas, deberás vértelas con multitud de malos comunes. Lo mejor es quedarse cerca de la puerta y realizar combos con todos los botones. Deja que los enemigos te rodeen y reparte esto en todas las direcciones.

→ **PUERTAS DE MORIA**
Avanzarás en compañía de otro personaje que te echará una mano con los orcos y trasgos que aparecen. Utiliza el arco para acabar con los arqueros desde lejos e intenta limpiar la zona antes de pisar aguas profundas (donde apenas puedes moverte).

→ **LA TUMBA DE BALIN**
Antes de enfrentarte al troll de las cavernas, deberás vértelas con multitud de malos comunes. Lo mejor es quedarse cerca de la puerta y realizar combos con todos los botones. Deja que los enemigos te rodeen y reparte esto en todas las direcciones.

→ **PUERTAS DE MORIA**
Avanzarás en compañía de otro personaje que te echará una mano con los orcos y trasgos que aparecen. Utiliza el arco para acabar con los arqueros desde lejos e intenta limpiar la zona antes de pisar aguas profundas (donde apenas puedes moverte).

→ **LA TUMBA DE BALIN**
Antes de enfrentarte al troll de las cavernas, deberás vértelas con multitud de malos comunes. Lo mejor es quedarse cerca de la puerta y realizar combos con todos los botones. Deja que los enemigos te rodeen y reparte esto en todas las direcciones.

→ **LA CIMA DE LOS VIENTOS**
Tienes que vértelas con los Názgul. Enciende tu antorcha en la hoguera central con ▲ y golpea con el mismo botón a cada Názgul varias veces hasta que huyan. Cúbrete con ■ de vez en cuando, pero no dejes en ningún momento que ataquen a Frodo o fracasará en tu misión nada más empezar.

→ **LA CIMA DE LOS VIENTOS**
Tienes que vértelas con los Názgul. Enciende tu antorcha en la hoguera central con ▲ y golpea con el mismo botón a cada Názgul varias veces hasta que huyan. Cúbrete con ■ de vez en cuando, pero no dejes en ningún momento que ataquen a Frodo o fracasará en tu misión nada más empezar.

→ **LA CIMA DE LOS VIENTOS**
Tienes que vértelas con los Názgul. Enciende tu antorcha en la hoguera central con ▲ y golpea con el mismo botón a cada Názgul varias veces hasta que huyan. Cúbrete con ■ de vez en cuando, pero no dejes en ningún momento que ataquen a Frodo o fracasará en tu misión nada más empezar.



La Cima de los Vientos



El Guardián de Moria



Troll de la Tumba de Balin

TODOS LOS TRUCOS

• Barra de vida al 100%:
▲, ↑, ★, ↑

• Conseguir todos los niveles de experiencia (Upgrades):
▲, ●, ▲, ●

• Involuntaridad:
▲, ▲, ★, ●

• Modo Slo-Mo:
▲, ●, ★, ▲

• Recarga tu barra de energía durante el juego:
▲, ↑, ▲, ↑

• Munición infinita:
■, ●, ▲, ★

Para introducir estos códigos, inicia una misión, pausa la acción con Start y, manteniendo presionados L1, L2, R1 y R2, introduce el código que quieras. Si lo has introducido bien, oírás un espadazo. Te recomendamos que al menos relleques una misión con el modo Slo-Mo.

• Realizar golpes devastadores con tu personaje:
■, ■, ●, ●

• Enemigos pequeños:
▲, ▲, ★, ★

• Barra de vida al 100%:
▲, ↑, ★, ↑

• Conseguir todos los niveles de experiencia (Upgrades):
▲, ●, ▲, ●

• Involuntaridad:
▲, ▲, ★, ●

• Modo Slo-Mo:
▲, ●, ★, ▲

• Recarga tu barra de energía durante el juego:
▲, ↑, ▲, ↑

• Munición infinita:
■, ●, ▲, ★

Para introducir estos códigos, inicia una misión, pausa la acción con Start y, manteniendo presionados L1, L2, R1 y R2, introduce el código que quieras. Si lo has introducido bien, oírás un espadazo. Te recomendamos que al menos relleques una misión con el modo Slo-Mo.

• Realizar golpes devastadores con tu personaje:
■, ■, ●, ●

• Enemigos pequeños:
▲, ▲, ★, ★



Abismo de Helm: la brecha



Abismo de Helm: el patio



La Torre de Orthanc

escaparle en el momento en el que el troll vaya a golpear el suelo. Cuando sólo queden los trolls, acaba con ellos.

• Utiliza ■ para esquivar flechas y golpes cuando haya muchos enemigos en pantalla.

• Si caminas por el borde del escenario para atraer a tus enemigos, podrás lanzarles al vacío con una patada, consiguiendo Puntos de Experiencia.

• Si vas con Légolas, utiliza todo lo que puedas al arco, las flechas los ataques más eficaces. Corre, párate, dispara y vuelve a correr. Si vas con Gimli, no pares de girar con tu hacha, pero sin usar R2. Aragorn es el más fuerte con la espada y sus golpes son devastadores cuando su nivel está al máximo. Si te caes, no olvides levantarte apretando ★ o ▲ para tirar al suelo a los malos.

• Una vez completada la Torre de Orthanc con cualquier personaje, se desbloqueará Isidur como personaje jugable para el juego normal, si aún te quedan ganas...

escaparle en el momento en el que el troll vaya a golpear el suelo. Cuando sólo queden los trolls, acaba con ellos.

• Utiliza ■ para esquivar flechas y golpes cuando haya muchos enemigos en pantalla.

• Si caminas por el borde del escenario para atraer a tus enemigos, podrás lanzarles al vacío con una patada, consiguiendo Puntos de Experiencia.

• Si vas con Légolas, utiliza todo lo que puedas al arco, las flechas los ataques más eficaces. Corre, párate, dispara y vuelve a correr. Si vas con Gimli, no pares de girar con tu hacha, pero sin usar R2. Aragorn es el más fuerte con la espada y sus golpes son devastadores cuando su nivel está al máximo. Si te caes, no olvides levantarte apretando ★ o ▲ para tirar al suelo a los malos.

• Una vez completada la Torre de Orthanc con cualquier personaje, se desbloqueará Isidur como personaje jugable para el juego normal, si aún te quedan ganas...

escaparle en el momento en el que el troll vaya a golpear el suelo. Cuando sólo queden los trolls, acaba con ellos.

• Utiliza ■ para esquivar flechas y golpes cuando haya muchos enemigos en pantalla.

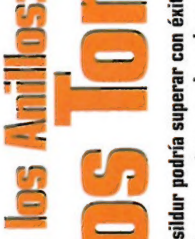
• Si caminas por el borde del escenario para atraer a tus enemigos, podrás lanzarles al vacío con una patada, consiguiendo Puntos de Experiencia.

• Si vas con Légolas, utiliza todo lo que puedas al arco, las flechas los ataques más eficaces. Corre, párate, dispara y vuelve a correr. Si vas con Gimli, no pares de girar con tu hacha, pero sin usar R2. Aragorn es el más fuerte con la espada y sus golpes son devastadores cuando su nivel está al máximo. Si te caes, no olvides levantarte apretando ★ o ▲ para tirar al suelo a los malos.

• Una vez completada la Torre de Orthanc con cualquier personaje, se desbloqueará Isidur como personaje jugable para el juego normal, si aún te quedan ganas...



La Cima de los Vientos



El Guardián de Moria



Troll de la Tumba de Balin



Saque de esquina



Saque de banda



Salida del portero



Bicicleta corta



Regate con dos pies



Amago

→ **BAJAR UN PASE CON EL PECHO**
Cuando el balón esté en el aire, deja apretado **▲** para parar el balón con el pecho. Puedes orientar la caída del balón pulsando la dirección que quieras.

→ **SAQUES**
1. Saque de banda.
Apreta **✱** para un saque en corto y **●** para un saque largo.
Hay jugadores que tienen "Habo. Saq. Lrg" (Habilidad Saque Largo) y que son capaces de transformar un saque de

banda en un córner (Roberto Carlos). Si al efectuar el saque, el jugador que recibe se queda parado, desbloquéalo pulsando **R1** + **R2**.

→ **PARAR EL BALÓN**
Si después de ir en carrera o andando sueltas el mando, verás que tu jugador da unos cuantos pasos (bastante molestos) antes de pararse por completo. Para evitar esta molestia, pulsa **R1** y tu jugador parará el balón en el momento.

→ **SAQUE DE BANDA.**
Apreta **✱** para un saque en corto y **●** para un saque largo.
Hay jugadores que tienen "Habo. Saq. Lrg" (Habilidad Saque Largo) y que son capaces de transformar un saque de

banda en un córner (Roberto Carlos). Si al efectuar el saque, el jugador que recibe se queda parado, desbloquéalo pulsando **R1** + **R2**.

→ **PARAR EL BALÓN**
Si después de ir en carrera o andando sueltas el mando, verás que tu jugador da unos cuantos pasos (bastante molestos) antes de pararse por completo. Para evitar esta molestia, pulsa **R1** y tu jugador parará el balón en el momento.

→ **SAQUES**
1. Saque de banda.
Apreta **✱** para un saque en corto y **●** para un saque largo.
Hay jugadores que tienen "Habo. Saq. Lrg" (Habilidad Saque Largo) y que son capaces de transformar un saque de

banda en un córner (Roberto Carlos). Si al efectuar el saque, el jugador que recibe se queda parado, desbloquéalo pulsando **R1** + **R2**.

→ **PARAR EL BALÓN**
Si después de ir en carrera o andando sueltas el mando, verás que tu jugador da unos cuantos pasos (bastante molestos) antes de pararse por completo. Para evitar esta molestia, pulsa **R1** y tu jugador parará el balón en el momento.

→ **SAQUE DE BANDA.**
Apreta **✱** para un saque en corto y **●** para un saque largo.
Hay jugadores que tienen "Habo. Saq. Lrg" (Habilidad Saque Largo) y que son capaces de transformar un saque de

banda en un córner (Roberto Carlos). Si al efectuar el saque, el jugador que recibe se queda parado, desbloquéalo pulsando **R1** + **R2**.

→ **PARAR EL BALÓN**
Si después de ir en carrera o andando sueltas el mando, verás que tu jugador da unos cuantos pasos (bastante molestos) antes de pararse por completo. Para evitar esta molestia, pulsa **R1** y tu jugador parará el balón en el momento.

→ **SAQUES**
1. Saque de banda.
Apreta **✱** para un saque en corto y **●** para un saque largo.
Hay jugadores que tienen "Habo. Saq. Lrg" (Habilidad Saque Largo) y que son capaces de transformar un saque de

banda en un córner (Roberto Carlos). Si al efectuar el saque, el jugador que recibe se queda parado, desbloquéalo pulsando **R1** + **R2**.

→ **PARAR EL BALÓN**
Si después de ir en carrera o andando sueltas el mando, verás que tu jugador da unos cuantos pasos (bastante molestos) antes de pararse por completo. Para evitar esta molestia, pulsa **R1** y tu jugador parará el balón en el momento.

→ **SAQUE DE BANDA.**
Apreta **✱** para un saque en corto y **●** para un saque largo.
Hay jugadores que tienen "Habo. Saq. Lrg" (Habilidad Saque Largo) y que son capaces de transformar un saque de

banda en un córner (Roberto Carlos). Si al efectuar el saque, el jugador que recibe se queda parado, desbloquéalo pulsando **R1** + **R2**.

→ **PARAR EL BALÓN**
Si después de ir en carrera o andando sueltas el mando, verás que tu jugador da unos cuantos pasos (bastante molestos) antes de pararse por completo. Para evitar esta molestia, pulsa **R1** y tu jugador parará el balón en el momento.

→ **SAQUES**
1. Saque de banda.
Apreta **✱** para un saque en corto y **●** para un saque largo.
Hay jugadores que tienen "Habo. Saq. Lrg" (Habilidad Saque Largo) y que son capaces de transformar un saque de

banda en un córner (Roberto Carlos). Si al efectuar el saque, el jugador que recibe se queda parado, desbloquéalo pulsando **R1** + **R2**.

→ **PARAR EL BALÓN**
Si después de ir en carrera o andando sueltas el mando, verás que tu jugador da unos cuantos pasos (bastante molestos) antes de pararse por completo. Para evitar esta molestia, pulsa **R1** y tu jugador parará el balón en el momento.

→ **SAQUE DE BANDA.**
Apreta **✱** para un saque en corto y **●** para un saque largo.
Hay jugadores que tienen "Habo. Saq. Lrg" (Habilidad Saque Largo) y que son capaces de transformar un saque de

banda en un córner (Roberto Carlos). Si al efectuar el saque, el jugador que recibe se queda parado, desbloquéalo pulsando **R1** + **R2**.

→ **PARAR EL BALÓN**
Si después de ir en carrera o andando sueltas el mando, verás que tu jugador da unos cuantos pasos (bastante molestos) antes de pararse por completo. Para evitar esta molestia, pulsa **R1** y tu jugador parará el balón en el momento.

→ **SAQUES**
1. Saque de banda.
Apreta **✱** para un saque en corto y **●** para un saque largo.
Hay jugadores que tienen "Habo. Saq. Lrg" (Habilidad Saque Largo) y que son capaces de transformar un saque de

banda en un córner (Roberto Carlos). Si al efectuar el saque, el jugador que recibe se queda parado, desbloquéalo pulsando **R1** + **R2**.

→ **PARAR EL BALÓN**
Si después de ir en carrera o andando sueltas el mando, verás que tu jugador da unos cuantos pasos (bastante molestos) antes de pararse por completo. Para evitar esta molestia, pulsa **R1** y tu jugador parará el balón en el momento.

→ **SAQUE DE BANDA.**
Apreta **✱** para un saque en corto y **●** para un saque largo.
Hay jugadores que tienen "Habo. Saq. Lrg" (Habilidad Saque Largo) y que son capaces de transformar un saque de

banda en un córner (Roberto Carlos). Si al efectuar el saque, el jugador que recibe se queda parado, desbloquéalo pulsando **R1** + **R2**.

→ **PARAR EL BALÓN**
Si después de ir en carrera o andando sueltas el mando, verás que tu jugador da unos cuantos pasos (bastante molestos) antes de pararse por completo. Para evitar esta molestia, pulsa **R1** y tu jugador parará el balón en el momento.

→ **SAQUES**
1. Saque de banda.
Apreta **✱** para un saque en corto y **●** para un saque largo.
Hay jugadores que tienen "Habo. Saq. Lrg" (Habilidad Saque Largo) y que son capaces de transformar un saque de

banda en un córner (Roberto Carlos). Si al efectuar el saque, el jugador que recibe se queda parado, desbloquéalo pulsando **R1** + **R2**.

→ **PARAR EL BALÓN**
Si después de ir en carrera o andando sueltas el mando, verás que tu jugador da unos cuantos pasos (bastante molestos) antes de pararse por completo. Para evitar esta molestia, pulsa **R1** y tu jugador parará el balón en el momento.

→ **SAQUE DE BANDA.**
Apreta **✱** para un saque en corto y **●** para un saque largo.
Hay jugadores que tienen "Habo. Saq. Lrg" (Habilidad Saque Largo) y que son capaces de transformar un saque de

banda en un córner (Roberto Carlos). Si al efectuar el saque, el jugador que recibe se queda parado, desbloquéalo pulsando **R1** + **R2**.

→ **PARAR EL BALÓN**
Si después de ir en carrera o andando sueltas el mando, verás que tu jugador da unos cuantos pasos (bastante molestos) antes de pararse por completo. Para evitar esta molestia, pulsa **R1** y tu jugador parará el balón en el momento.

Play2

Guías PS2 | Pro Evolution Soccer 2

FICHAS COLECCIONABLES PARA JUGAR A PES2

Nº13



Steve



Alexia (1)



Alexia (2)

gas a cierta distancia de sus manos, pero no desvíes tu atención hacia ellos y concéntrate en llenar de plomo a Alexia. De vez en cuando, saldrá de la zona central un enorme tentáculo que tendrás que esquivar siempre que puedas.

→ ALEXIA (2) [2° enfrentamiento]

Equipate con la más potente de las armas que tengas y dispara sin parar. Alexia te lanzará unos bichitos que no

dejarán de hacerte pánico, pero no desvíes tu atención hacia ellos y concéntrate en llenar de plomo a Alexia. De vez en cuando, saldrá de la zona central un enorme tentáculo que tendrás que esquivar siempre que puedas.

te has librado de ella, se transformará en un bicho volador que sólo puedes eliminar usando el cañón de pulsos. Cógelos de su compartimento y déjales con el RL. La perspectiva cambiará a primera persona y tendrás que acercarte en pleno vuelo, mientras recibes unos chorritos de líquido inflamable. Aguanta, vigila constantemente la cuenta atrás, afina tu puntería y será historia con un solo impacto.

EXTRAS

→ RÁNKING

Dependiendo de lo bien que lo hagas, obtendrás un rango al final de la aventura, que puede ir desde la A (el mejor) hasta el E. Para ello, se tendrán en cuenta principalmente tres cosas: el tiempo que has tardado en completar el juego, las veces que has salvado y el número de sprays utilizados.

Cuanto más bajas sean estas cifras, mejor será el ranking que obtengas. Si consigues al final un rango A, la próxima vez que juegues tendrás un lanzamiento con munición infinita en el modo principal de juego. Para obtener dicho rango, debes cumplir los siguientes requisitos:

- No usar ningún spray.
- No salvar la partida.
- No continuar ni una sola vez.

• Ayudar rápidamente a los distintos personajes que se encuentran en apuros: a Steve cuando se queda atrapado, llevarle el hemostático a Rodrigo y darle el suero a Claire.

• Finalizar el juego en menos de cuatro horas.

Si lo consigues, podrás coger el lanzamiento de cohetes en el primer baul que encuentres en el juego.

→ MODO BATALLA

Aparece tras finalizar la aventura con cualquier ranking y podrás jugar en tercera o en primera persona. En él tomarás el control de alguno de los personajes y te lanzarás contra una auténtica horda de enemigos, empuñando distintas armas con munición infinita. Obtendrás de un tiempo limitado.



Ranking



Modo Batalla



Personajes

→ SACAR A STEVE DE LA TRAMPA

En la entrada del palacete, al intentar salir, oírás un grito de Steve pidiendo ayuda. Corre hacia él y al llegar al lugar te darás cuenta de que ha caído en la misma trampa que tú hace unos minutos. Para liberarle, examina el panel de control.

Se te pedirá que marques dos de los seis objetos que hay en el panel. Tienes que marcar el **C** y el **E**, es decir, las dos pistolas.

→ COORDENADAS DE LA CÁMARA DEL LABORATORIO DE EXPERIMENTACIÓN BIOLÓGICA

De la zona central de la sala de control, donde has encontrado un ordenador con datos sobre el Albinoid, coge las granadas que hay al lado y ve hacia el fondo de la estancia. Allí, con la mesa de mandos, podrás manejar una cámara situada en el laboratorio de experimentación biológica. Muévela hasta las coordenadas (XR: -009; YR:040) y enfocarás a un cuadro de color rojizo con un esque-

leto. Usa el zoom (pulsar **✱**) y verás escrita la cifra 1126, que es el código que necesitas para entrar en la sala de experimentación.

→ ABRIR LA CAJA DE MÚSICA

Después de visitar a fondo las instalaciones de entrenamiento, vuelve al Palacete. Coloca en tu inventario las dos Lugs y ve hacia la puerta del fondo y que todavía no has podido abrir. En dicha puerta verás dos hue-

cos donde colocar las dos pistolas que recibiste de Steve. Hazlo y se abrirá, pudiendo así pasar a una especie de despacho, donde encontrarás un cargador y un memorándum encima de la mesa que pone:

1° número: izquierda, derecha.

2° número: izquierda.

3° número: derecha, derecha.

4° número: derecha, derecha, derecha.

A su lado hay un ordenador que debes encender para que, tras una pequeña intro, te pida un password y se encienda una luz en la caja de música que hay en la pared. No te

dejes todavía nada y examina el reloj para descubrir que tiene un par de botones y una "ventanita" en la que se muestra un número. Debes pulsar los botones izquierdo y derecho siguiendo las instrucciones que leiste en el memorándum. Cada vez que completes un paso, apunta el número que sale en la ventana y obtendrás como resultado la cifra 1971. Como habrás adivinado, esa cifra es la que debes introducir como password en el ordenador. La caja de música se retirará y dejará por la que pasar a un pasillo.

→ PUZZLE DE LA SALA DE LOS CUADROS

En la sala de los cuadros, observarás y verás que tienen unos botones. Subiendo los escalones encontrarás el Nuevo Maestro que deberías leer para resolver el puzzle. El método a seguir es parecido al de la sala de cuadros del primer Resident Evil, es decir, debes pulsar los botones en el orden correcto:



La caja de música



La cámara del laboratorio

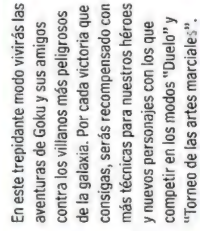


Sacar a Steve de la trampa

¿Por qué? Pues a por ellas.

LA HISTORIA DE DRAGON BALL Z

LA HISTORIA DE DRAGON BALL Z



Cuando hayas completado por primera vez las tres historias (Saiyan, Namekan y Androide) podrás acceder a ellas de nuevo para disputar nuevas peleas (marcadas con **)



1. SAIYAN

!! MISTERIOSO AT. ALIEN !! (1)	Recompensa: Técnica Puño Zanku para Goku Recompensa: Personaje Raditz
**!! EL MUTUO ENEMIGO MORTAL!!	Recompensa: Muerte súbita instantánea para Piccolo Recompensa: Cañón de haz especial para Piccolo
**!! ATAQUE SAIYAN!! (2)	Recompensa: Morada del demonio para Piccolo Recompensa: Ranna feroz para Piccolo
LA FURIA SILENCIOSA DE GOKU (3)	Recompensa: Personaje Nappa
SUPER DUELO (4)	Recompensa: Puño de kilo X2
EL PODER REAL DE GOHAN	Recompensa: Personaje Vegeta
**VEGETA, PRÍNCIPE SAIYAN	Recompensa: Cañón Galileo para Vegeta



2. Ataque Saiyan




3. Furia silenciosa




4. Super Duelo

AJUSTES	COMPONENTES NECESARIOS	MODIFICACIONES	PROS	CONTRAS	PARA CIRCUITOS	PARA COCHES
EN ACCIÓN DE CÁMERA DE FRENOS Y TRANSFERENCIA	Amortiguadores deportivos o personalizados	Subir nivel	Buen giro	Consumo desigual de neumáticos	Con muchas curvas consecutivas	De todo tipo
		Bajar nivel	Estabilidad	Gasto intenso de neumáticos	Con curvas espaciadas	De todo tipo
AJUSTE DE ALTURA BOMBAS Y TRANSFERENCIA	Amortiguadores personalizados	Subir nivel	Buena adaptación a desniveles	Menos estabilidad en giro	Muy accidentados	De todo tipo
		Bajar nivel	Buen comportamiento en curvas	Menos adherencia en resallos	De asfalto liso	De todo tipo
AJUSTE DE CANTIDAD DE FRENOS Y TRANSFERENCIA	Cualquier modelo de suspensiones	Subir nivel	Mejor respuesta en curvas	Menos adherencia en baches	Con superficie lisa	De todo tipo
		Bajar nivel	Mejor adherencia en superficies	Poca estabilidad en curvas	Con bordillos en curvas y accidentados	De todo tipo
AJUSTE DE CANTIDAD DE FRENOS Y TRANSFERENCIA	Cualquier modelo de suspensiones	Subir nivel	Poco gasto de neumáticos	Freno escaso	Circuitos muy rápidos	De todo tipo
		Bajar nivel	Buenos frenos	Gasto de neumáticos	Con curvas cerradas	De todo tipo
AJUSTE DE CANTIDAD DE FRENOS Y TRANSFERENCIA	Suspensiones deportivas o personalizadas	Subir nivel	Buen agarre	Gasto intenso de neumáticos	Con muchas curvas rápidas	De todo tipo
		Bajar nivel	Poco gasto de neumáticos	Agarre deficiente	Con curvas cerradas	De todo tipo
		Subir nivel	Buen giro	Peor agarre	Con curvas cerradas	De todo tipo
		Bajar nivel	Más estabilidad en rectas	Giro deficiente	Con largas rectas	De todo tipo
EVITAR EL ZANCO ROLLO EN CURVAS Y TRANSFERENCIA	Amortiguadores personalizados	Subir nivel	Más estabilidad	Dificultad de giro	Con curvas muy abiertas y piso liso	De todo tipo
		Bajar nivel	Buen giro	Poca estabilidad	Curvas cerradas y piso accidentado	De TD y 4x4
AJUSTE DE ALTURA BOMBAS Y TRANSFERENCIA	Equilibrio de frenos personalizados	Subir nivel	Freno intenso	Gasto excesivo de gomas	Con curvas muy cerradas	Muy potentes
		Bajar nivel	Ahorro de neumáticos	Poca frenada	Circuitos rápidos	De todo tipo



Nociones técnicas



Nociones técnicas

• Tren de transmisión.

Aquí encontrarás lo necesario para evitar perder potencia. Deberías comprar el Volante Motor de Competición (1.200 Cn.), el Embrague de Triple Disco (4.700 Cn.) y la Transmisión Personalizada (10.500 Cn.). Del resto, olvídate si no te sobra la pasta.

• Turbo.

Cita obligada si buscas máxima potencia. Aquí encontrarás hasta 4 fases, pudiendo comprar directamente la más potente por 80.000 Cn. Si no te llega, puedes conformarte con la tercera etapa, justo la mitad. Y no te olvides de comprar el Intercooler de Alta Capacidad, por 3.000 Créditos.

• Otros/Centralita.

Destacan las 3 opciones de Reducción de Peso, que solucionan problemas de giro. Para poder comprar la tercera fase deberás adquirir antes las dos primeras por 1.300 y 5.500 Cn., para desembolsar unos 22.000 por la última. Las otras piezas son caras, y no sportan mucho, sólo en algunos 4x4.

• Neumáticos.

Son de vital importancia en la Liga Profesional y en los Eventos de Resistencia, ya que dependiendo del compuesto, tendrás que entrar una o más veces en boxes. Lo ideal es que las mejores op-

ciones tengan todos los neumáticos de competición, para poder cambiarlos antes de la carrera.

→ MEJORAR SIN PAGAR


Si quieres mejorar tus coches sin pagar ni un duro, hay un pequeño truco. Necesitas dos Tarjetas de Memoria, y seguir los estos pasos:

- Guarda tu partida en las 2 Tarjetas.
- Compra el coche que más te guste y hazte con todas las piezas disponibles.
- Salva la partida en la Tarjeta 2.
- Sal al menú principal y carga la partida de la Tarjeta 1.
- Dirígete a la opción Comerciar de Mi Casa. Carga el garaje de la Tarjeta 2 y podrás comprar el coche con las mejoras, a precio de concesionario.


→ EL PRINCIPAL PROBLEMA MECANICO

Disponiendo de las mejores piezas es posible modificar casi todos los aspectos del coche. Algo que puedes ver en las siguientes tablas. Sin embargo, uno de los problemas más frecuentes es la pérdida de potencia al llegar a la velocidad punta. Esto se puede solucionar con la Transmisión personalizada y dirigíndose al menú Configuración de Mi Casa.

Entrando en Transmisión, es posible modificar las revoluciones de cada marcha. Sin embargo, lo que te interesa es la barra de la parte inferior, con la que puedes hacer que las marchas sean más cerradas o más largas. Si sitúas el indicador en el extremo derecho de la barra, harás que las marchas sean más largas, consiguiendo así un mejor aprovechamiento de la potencia y alcanzando una mayor velocidad, aunque a costa de una aceleración un poco más lenta.



Nociones técnicas



Nociones técnicas

• Tren de transmisión.

Aquí encontrarás lo necesario para evitar perder potencia. Deberías comprar el Volante Motor de Competición (1.200 Cn.), el Embrague de Triple Disco (4.700 Cn.) y la Transmisión Personalizada (10.500 Cn.). Del resto, olvídate si no te sobra la pasta.

• Turbo.

Cita obligada si buscas máxima potencia. Aquí encontrarás hasta 4 fases, pudiendo comprar directamente la más potente por 80.000 Cn. Si no te llega, puedes conformarte con la tercera etapa, justo la mitad. Y no te olvides de comprar el Intercooler de Alta Capacidad, por 3.000 Créditos.

• Otros/Centralita.

Destacan las 3 opciones de Reducción de Peso, que solucionan problemas de giro. Para poder comprar la tercera fase deberás adquirir antes las dos primeras por 1.300 y 5.500 Cn., para desembolsar unos 22.000 por la última. Las otras piezas son caras, y no sportan mucho, sólo en algunos 4x4.

• Neumáticos.

Son de vital importancia en la Liga Profesional y en los Eventos de Resistencia, ya que dependiendo del compuesto, tendrás que entrar una o más veces en boxes. Lo ideal es que las mejores op-

• Tren de transmisión.

Aquí encontrarás lo necesario para evitar perder potencia. Deberías comprar el Volante Motor de Competición (1.200 Cn.), el Embrague de Triple Disco (4.700 Cn.) y la Transmisión Personalizada (10.500 Cn.). Del resto, olvídate si no te sobra la pasta.

• Turbo.

Cita obligada si buscas máxima potencia. Aquí encontrarás hasta 4 fases, pudiendo comprar directamente la más potente por 80.000 Cn. Si no te llega, puedes conformarte con la tercera etapa, justo la mitad. Y no te olvides de comprar el Intercooler de Alta Capacidad, por 3.000 Créditos.

• Otros/Centralita.

Destacan las 3 opciones de Reducción de Peso, que solucionan problemas de giro. Para poder comprar la tercera fase deberás adquirir antes las dos primeras por 1.300 y 5.500 Cn., para desembolsar unos 22.000 por la última. Las otras piezas son caras, y no sportan mucho, sólo en algunos 4x4.

• Neumáticos.

Son de vital importancia en la Liga Profesional y en los Eventos de Resistencia, ya que dependiendo del compuesto, tendrás que entrar una o más veces en boxes. Lo ideal es que las mejores op-

• Tren de transmisión.

Aquí encontrarás lo necesario para evitar perder potencia. Deberías comprar el Volante Motor de Competición (1.200 Cn.), el Embrague de Triple Disco (4.700 Cn.) y la Transmisión Personalizada (10.500 Cn.). Del resto, olvídate si no te sobra la pasta.

• Turbo.

Cita obligada si buscas máxima potencia. Aquí encontrarás hasta 4 fases, pudiendo comprar directamente la más potente por 80.000 Cn. Si no te llega, puedes conformarte con la tercera etapa, justo la mitad. Y no te olvides de comprar el Intercooler de Alta Capacidad, por 3.000 Créditos.

• Otros/Centralita.

Destacan las 3 opciones de Reducción de Peso, que solucionan problemas de giro. Para poder comprar la tercera fase deberás adquirir antes las dos primeras por 1.300 y 5.500 Cn., para desembolsar unos 22.000 por la última. Las otras piezas son caras, y no sportan mucho, sólo en algunos 4x4.

• Neumáticos.

Son de vital importancia en la Liga Profesional y en los Eventos de Resistencia, ya que dependiendo del compuesto, tendrás que entrar una o más veces en boxes. Lo ideal es que las mejores op-

• Tren de transmisión.

Aquí encontrarás lo necesario para evitar perder potencia. Deberías comprar el Volante Motor de Competición (1.200 Cn.), el Embrague de Triple Disco (4.700 Cn.) y la Transmisión Personalizada (10.500 Cn.). Del resto, olvídate si no te sobra la pasta.

• Turbo.

Cita obligada si buscas máxima potencia. Aquí encontrarás hasta 4 fases, pudiendo comprar directamente la más potente por 80.000 Cn. Si no te llega, puedes conformarte con la tercera etapa, justo la mitad. Y no te olvides de comprar el Intercooler de Alta Capacidad, por 3.000 Créditos.

• Otros/Centralita.

Destacan las 3 opciones de Reducción de Peso, que solucionan problemas de giro. Para poder comprar la tercera fase deberás adquirir antes las dos primeras por 1.300 y 5.500 Cn., para desembolsar unos 22.000 por la última. Las otras piezas son caras, y no sportan mucho, sólo en algunos 4x4.

• Neumáticos.

Son de vital importancia en la Liga Profesional y en los Eventos de Resistencia, ya que dependiendo del compuesto, tendrás que entrar una o más veces en boxes. Lo ideal es que las mejores op-

• Tren de transmisión.

Aquí encontrarás lo necesario para evitar perder potencia. Deberías comprar el Volante Motor de Competición (1.200 Cn.), el Embrague de Triple Disco (4.700 Cn.) y la Transmisión Personalizada (10.500 Cn.). Del resto, olvídate si no te sobra la pasta.

• Turbo.

Cita obligada si buscas máxima potencia. Aquí encontrarás hasta 4 fases, pudiendo comprar directamente la más potente por 80.000 Cn. Si no te llega, puedes conformarte con la tercera etapa, justo la mitad. Y no te olvides de comprar el Intercooler de Alta Capacidad, por 3.000 Créditos.

• Otros/Centralita.

Destacan las 3 opciones de Reducción de Peso, que solucionan problemas de giro. Para poder comprar la tercera fase deberás adquirir antes las dos primeras por 1.300 y 5.500 Cn., para desembolsar unos 22.000 por la última. Las otras piezas son caras, y no sportan mucho, sólo en algunos 4x4.

• Neumáticos.

Son de vital importancia en la Liga Profesional y en los Eventos de Resistencia,



→ PUESTA A PUNTO

Puedes llevar tus coches al taller para comprar piezas que mejoren su rendimiento. En muchos casos, las piezas suelen aparecer por triplicado y aunque su nombre es muy parecido, los resultados son diferentes, siendo siempre los personalizados los que mayor campo de configuración ofrecen. Aquí te señalamos las piezas que no deberían faltar en tus coches.

• **Suspensión y Frenos.** Aquí encontraréis lo necesario para que tu coche tome bien las curvas. De las mejores suspensiones, como mínimo deberías hacerte con la Deportiva por 7.500 Céditos, aunque el Servicio Personalizado te permitirá mejores ajustes por 10.000 Céditos más. Hazte también con los frenos Sport.

• **Motor y tubo de escape.** Estas clave para aumentar la potencia. Tus primeras compras deberían ser el Chip de Competición (1.500 Céditos) y el Filtro de Aire de Competición (5.000 Cc.). Una buena mejora es el Rectificado del Asiento de Válvulas (5.000 Cc.). Si tu coche no acepta turbo, puedes reemplazarlo por un punto del motor, preferiblemente la segunda o tercera fase, aunque te costará entre 15.000 y 30.000 Cc. más o menos.



Nociones técnicas

Puesta a punto

• **Insulta a tu oponente para desconcentrarle.** Para conseguir que la barra de "magia" de tu oponente descienda, y así evitar que pueda lanzarte un ataque potente o aumentar su fuerza, desconcentrále lanzándole improperios con esta combinación de botones:

● + ▲ + ✖ + ■.

• **TORNEOS**

- **Experto: 5 rondas.**

Recompensas:

- 1^o. 50.000 Zenies y personaje GT Sai-yaman (Gohan adulto).
- 2^o. 25.000 Zenies.

• **Avanzado: 4 rondas.**

Recompensas:

- 1^o. 30.000 Zenies, opción de compra

del nivel experto, Mr. Satán y modo "La leyenda de Mr. Satán".

2^o. 15.000 Zenies.

• **Nivel: 3 rondas.**

Recompensas:

- 1^o. 10.000 Zenies, opción de compra en la tienda de Mr. Popo del nivel avanzado del torneo.
- 2^o. 5.000 Zenies.

LA TIENDA DE MR. POPO (editar técnicas)

→ LAS SIETE BOLAS DE DRAGON

Antes de entrar en el bazar, asegúrate de que conoces las técnicas que tienes, ya que el dependiente te ofrecerá indistintamente cápsulas que ya posees o que no. Para hacer te con las mejores técnicas, acude a la sección de "Recomendamos" donde encontrarás las más valiosas.

→ CONFIGURACIÓN DEL LUCHADOR PERFECTO

Con todas las técnicas compradas en la tienda de Mr. Pono y conseguidas



Compra de técnicas

Configuración del luchador

Configuración del luchador

LA LEYENDA DE MR. SATÁN

muy diversas) que te lancen once personajes determinados. Cuanto menos tiempo tardes en derrotarlos y menos te golpeen, mejor puntuación obtendrás al final. Entonces,



Mr. Satan



Mr. Satan



Mr. Satan

además de la puntuación, obtengas un código que podrás introducir en la página oficial (www.dragonball-budokai.com) para participar en ligas nacionales y europeas.

→ STRUT-L PERIMETER

• Necesidades Humanas.

Si consigues llegar sin ser descubierto por ningún enemigo hasta el Perímetro del Strut L, y además sin perder mucho tiempo haciendo el panto, oírás cómo un guardia que hace la ronda en la zona del Strut L decide hacer pis, aprovechando que no le ven.

[cuidado con el chorrol (si das un golpecito en la pared, el pobre se asustará y se le cortará un poco... el rollo).

→ SELL 2. CORE 1F.

AIR PURIFICATION ROOM

• Raiden Electrocutado.

Intenta atravesar el suelo electrificado que hay frente a la puerta donde está chestrado el Presidente en el Shell 2 Core. Raiden se electrocutará, apenas le restará vida y el pelo se le quedará flotando en el aire durante un rato. También puedes probar a dejar revistas o lanzar cargadores, y el resultado es distinto.

→ SELL 2. CORE 1F. AIR PURIFICATION ROOM (II)

• ¿Qué piensan de ti?

Esto lo puedes hacer nada más entrar en Shell 2 Core 1F. Llama frecuentemente a Snake y a Otacon y descubrirás la verdadera opinión que tiene Snake sobre Raiden. Es mejor hacerlo antes de reunirse con el Presidente.

→ SELL 2. CORE B2/81/1F./K/L/STRUT L

• Emma.

Disfrátele de todos tranquilizantes a la cara, o a cualquier parte del cuerpo (lo de la cara es sólo para divertirte un ratito). Mientras duermes, escucharás las mismas frases que repitea su oro en la sala de ordenadores. El pobre oro has aprendido de tanto oírseles decir a ella.

• El Códec y el Radar.

Cuando estés en el Arsenal Gear con Raiden, tu Códec se volverá loco y recibirá llamadas del Coronel cada pocos segundos. Intenta escuchar todas las llamadas; algunos son de lo más divertidos! Y por supuesto, ignora las instrucciones sobre lo de rescatar a Meryl, matar Sniper Wolf, etc. El vídeo del juego que verás pertenece a Metal Gear Ghost Babel. Después, cuando llegues al corredor sin aparente salida, contéstale a unas cuantas llamadas y fíjate en el radar; se acabará convirtiendo en una

pre lo mismo. Elimina a los guardias que circulan por la habitación y acércate al oro. Prueba diferentes cosas: apuntarle con tu AK, congelarle con el Coolant... Sus reacciones te harán pasar un buen rato.

En esta zona, además, hay tres posters de videojuegos en los que Hideo Kojima ha tenido algo que ver. Se trata, ni más ni menos que de Policenauts, Zone Of Enders (Z.O.E.) y Metal Gear Ghost Babel (el primero de Game Boy). A buscarlos locan...

→ SELL 1. CORE B1

• Curiosidades.

En la zona de los refines puedes hacer el "cáñer", puedes golpear con la AK a los refines, sin arma plena. Entre los refines encontrarás tres, aparte de Ames, bastante especiales. El primero es una chica que no lleva venda en la boca. Habla con el D. Mic y le dirá que se llama Jennifer. Si vuelves a preguntarle si es Ames, se pondrá algo nerviosa y le dirá que la dejes en paz. El segundo personaje es una mujer mayor que suele estar en la parte oeste de la sala, y al preguntarle si es Ames tiene el mal habito de orinarse encima, con "vaporillo" incluido. La última curiosidad la encontrarás en la parte superior derecha de la sala. Es una jovencita morena que cruza las piernas al intentar mirar por debajo de su falda... Lo que ella no sabe es que con una tranquilizante de la M9... ¡jijasta podrás hacer sesiones de foros!!!

Durante la conversación entre Ocelot y Solidus, en el Shell 1 Core B1, apunta con el micrófono al lavabo que hay a su izquierda. Oírás las dificultades de un guardia para hacer... bueno, para acabar con "su momento all-bran".

CUENTA ATRÁS

lineal, así que te irás topando con ellos a medida que avances, incluso aunque seas poco observador.

de la izquierda antes de que los camiones puedan pasar por él.

En la tercera parte, dale al depósito de gasolina de la izquierda.

En la tercera parte, dispara a los tres grupos de aviones que aparecen en la izquierda. Con esto, conseguirás tres movimientos más.

Al comenzar el nivel, mete la mano atrás para de esta manera poder recoger el primer icono.

En el helicóptero.

A la derecha del tercer volante.

Dispara rápidamente al cuarto contenedor para sobrevalorarlo.

→ MOVIMIENTOS 007

No entres rompiendo la verja en el campamento. Sé más sutil.

Busca una zona boscosa con unas rocas a la izquierda. Rompe las rocas y encontrarás un alajo.

En la segunda parte de la misión, destruye el puente en la carretera

→ MOVIMIENTOS 007

Desactiva todos los paneles de las salas A-3, A-4 y A-8 antes de llegar a la sala de control. No es tan difícil, ¿verdad?

→ ICONOS 007

Te haríamos un lío intentando explicarte dónde está cada uno de los iconos, cuando en realidad, te encuentras todos casi por accidente. Este nivel es enormemente

EQUINOX

base espacial no es que sea muy grande, lo que hace que no haya muchas opciones. Lo malo es que, entre los enemigos disparándote y los misiles dirigidos a ti, no tendrás

→ MOVIMIENTOS 007

Esta vez, no hay ningunuuuuuuuu. Claro, a estas alturas...

→ ICONOS 007

Todos se ven fácilmente, pues la



Equinox



Equinox

apenas tiempo para poder cogerlos... No olvides los iconos que hay sobre la cabina desde donde te vigila Drake: tienes que recogerlos antes de la pelea final.

Force", le verás venir desde el pasillo A-5. Abre la puerta y lánzale granadas cuando esté cerca. Así, también evitarás sus disparos. Si quieres una pelea cuerpo a cuerpo, sal por la otra puerta y rodea el pasillo hasta encontrarle. Si no le ves, tranquilízalo: él te encontrará a ti. Ah, y además, cuando hayas acabado con él, no te olvides de hacerte con su Phoenix Ronin: te será útil después.

→ TERCER ENEMIGO: ROCK Y SU PISTOLA

Lo cierto es que tampoco resulta especialmente difícil acabar con este tipo, ya que parece que todo lo que tiene de grande, lo tenga de bulto. Si te quedas al lado de la puerta "Delta

→ MOVIMIENTOS 007

Desactiva todos los paneles de las salas A-3, A-4 y A-8 antes de llegar a la sala de control. No es tan difícil, ¿verdad?

→ ICONOS 007

Te haríamos un lío intentando explicarte dónde está cada uno de los iconos, cuando en realidad, te encuentras todos casi por accidente. Este nivel es enormemente

EL INTERCAMBIO

que hay en la habitación A.

En el interior de la bodega.

En la habitación en la que te encuentras con Zoe y Dominque.

En la habitación que tiene una chimenea en uno de sus lados.

Sal por la ventana después del encuentro y ahí está.

Bajo la caseta del teleférico, siguiendo las escaleras.

→ PRIMER ENEMIGO: ROCK Y SU HELICÓPTERO

Si has cogido los misiles antes de entrar en el teleférico, ármate con

ellos ahora mismo. No es muy complicado acabar con el helicóptero, siempre que tengas algo de puntería. Y sobre todo, ¡que por nada del mundo se te ocurra disparar dentro del vagón!

Los misiles son teledirigidos, como los de Metal Gear, con cámara subjetiva, lo que implica que una vez disparados tendrás que conducirlos hasta su objetivo, haciendo que se estrellen contra cualquier parte del helicóptero. No es demasiado difícil, y tres misiles bastarán para acabar con este trasto.

→ MOVIMIENTOS 007

Entra en el castillo en el camión.

Llega a las puertas usando el teléfono-gancho. El movimiento es el útil desplazamiento lateral, pegado a la pared.

Si utilizas la primera manera de llegar a la entrada, baja por las escaleras que hay a la izquierda antes de llegar a las puertas para pegarte a la pared y entonces, alertar a los guardias.

Dispara al cable verde en la habitación con el cuadro de los cables para apagar los focos.

Después de tu encuentro con Zoe y Dominque, sal al exterior por la ventana y utiliza el cable para bajar hasta el suelo.

→ ICONOS 007

En el camino que baja al cañón, a la derecha del primer guardia. Dentro del cañón.

En el camino de arriba, dentro del castillo, yendo por la puerta

→ MOVIMIENTOS 007

Desactiva todos los paneles de las salas A-3, A-4 y A-8 antes de llegar a la sala de control. No es tan difícil, ¿verdad?

→ ICONOS 007

Te haríamos un lío intentando explicarte dónde está cada uno de los iconos, cuando en realidad, te encuentras todos casi por accidente. Este nivel es enormemente

→ MOVIMIENTOS 007

Desactiva todos los paneles de las salas A-3, A-4 y A-8 antes de llegar a la sala de control. No es tan difícil, ¿verdad?

→ ICONOS 007

Te haríamos un lío intentando explicarte dónde está cada uno de los iconos, cuando en realidad, te encuentras todos casi por accidente. Este nivel es enormemente

→ MOVIMIENTOS 007

Desactiva todos los paneles de las salas A-3, A-4 y A-8 antes de llegar a la sala de control. No es tan difícil, ¿verdad?

→ ICONOS 007

Te haríamos un lío intentando explicarte dónde está cada uno de los iconos, cuando en realidad, te encuentras todos casi por accidente. Este nivel es enormemente

→ MOVIMIENTOS 007

Desactiva todos los paneles de las salas A-3, A-4 y A-8 antes de llegar a la sala de control. No es tan difícil, ¿verdad?

→ ICONOS 007

Te haríamos un lío intentando explicarte dónde está cada uno de los iconos, cuando en realidad, te encuentras todos casi por accidente. Este nivel es enormemente

→ MOVIMIENTOS 007

Desactiva todos los paneles de las salas A-3, A-4 y A-8 antes de llegar a la sala de control. No es tan difícil, ¿verdad?

→ ICONOS 007

Te haríamos un lío intentando explicarte dónde está cada uno de los iconos, cuando en realidad, te encuentras todos casi por accidente. Este nivel es enormemente

→ MOVIMIENTOS 007

Desactiva todos los paneles de las salas A-3, A-4 y A-8 antes de llegar a la sala de control. No es tan difícil, ¿verdad?

→ ICONOS 007

Te haríamos un lío intentando explicarte dónde está cada uno de los iconos, cuando en realidad, te encuentras todos casi por accidente. Este nivel es enormemente

→ MOVIMIENTOS 007

Desactiva todos los paneles de las salas A-3, A-4 y A-8 antes de llegar a la sala de control. No es tan difícil, ¿verdad?

→ ICONOS 007

Te haríamos un lío intentando explicarte dónde está cada uno de los iconos, cuando en realidad, te encuentras todos casi por accidente. Este nivel es enormemente

→ MOVIMIENTOS 007

Desactiva todos los paneles de las salas A-3, A-4 y A-8 antes de llegar a la sala de control. No es tan difícil, ¿verdad?

→ ICONOS 007

Te haríamos un lío intentando explicarte dónde está cada uno de los iconos, cuando en realidad, te encuentras todos casi por accidente. Este nivel es enormemente

→ MOVIMIENTOS 007

Desactiva todos los paneles de las salas A-3, A-4 y A-8 antes de llegar a la sala de control. No es tan difícil, ¿verdad?

→ ICONOS 007

Te haríamos un lío intentando explicarte dónde está cada uno de los iconos, cuando en realidad, te encuentras todos casi por accidente. Este nivel es enormemente

→ MOVIMIENTOS 007

Desactiva todos los paneles de las salas A-3, A-4 y A-8 antes de llegar a la sala de control. No es tan difícil, ¿verdad?

→ ICONOS 007

Te haríamos un lío intentando explicarte dónde está cada uno de los iconos, cuando en realidad, te encuentras todos casi por accidente. Este nivel es enormemente

→ MOVIMIENTOS 007

Desactiva todos los paneles de las salas A-3, A-4 y A-8 antes de llegar a la sala de control. No es tan difícil, ¿verdad?

→ ICONOS 007

Te haríamos un lío intentando explicarte dónde está cada uno de los iconos, cuando en realidad, te encuentras todos casi por accidente. Este nivel es enormemente

→ MOVIMIENTOS 007

Desactiva todos los paneles de las salas A-3, A-4 y A-8 antes de llegar a la sala de control. No es tan difícil, ¿verdad?

→ ICONOS 007

Te haríamos un lío intentando explicarte dónde está cada uno de los iconos, cuando en realidad, te encuentras todos casi por accidente. Este nivel es enormemente

→ MOVIMIENTOS 007

Desactiva todos los paneles de las salas A-3, A-4 y A-8 antes de llegar a la sala de control. No es tan difícil, ¿verdad?

→ ICONOS 007

Te haríamos un lío intentando explicarte dónde está cada uno de los iconos, cuando en realidad, te encuentras todos casi por accidente. Este nivel es enormemente

→ MOVIMIENTOS 007

Desactiva todos los paneles de las salas A-3, A-4 y A-8 antes de llegar a la sala de control. No es tan difícil, ¿verdad?

→ ICONOS 007

Te haríamos un lío intentando explicarte dónde está cada uno de los iconos, cuando en realidad, te encuentras todos casi por accidente. Este nivel es enormemente

→ MOVIMIENTOS 007

Desactiva todos los paneles de las salas A-3, A-4 y A-8 antes de llegar a la sala de control. No es tan difícil, ¿verdad?

→ ICONOS 007

Te haríamos un lío intentando explicarte dónde está cada uno de los iconos, cuando en realidad, te encuentras todos casi por accidente. Este nivel es enormemente

→ MOVIMIENTOS 007

Desactiva todos los paneles de las salas A-3, A-4 y A-8 antes de llegar a la sala de control. No es tan difícil, ¿verdad?

→ ICONOS 007

Te haríamos un lío intentando explicarte dónde está cada uno de los iconos, cuando en realidad, te encuentras todos casi por accidente. Este nivel es enormemente

→ MOVIMIENTOS 007

Desactiva todos los paneles de las salas A-3, A-4 y A-8 antes de llegar a la sala de control. No es tan difícil, ¿verdad?

→ ICONOS 007

Te haríamos un lío intentando explicarte dónde está cada uno de los iconos, cuando en realidad, te encuentras todos casi por accidente. Este nivel es enormemente

→ MOVIMIENTOS 007

Desactiva todos los paneles de las salas A-3, A-4 y A-8 antes de llegar a la sala de control. No es tan difícil, ¿verdad?

→ ICONOS 007

Te haríamos un lío intentando explicarte dónde está cada uno de los iconos, cuando en realidad, te encuentras todos casi por accidente. Este nivel es enormemente

→ MOVIMIENTOS 007

Desactiva todos los paneles de las salas A-3, A-4 y A-8 antes de llegar a la sala de control. No es tan difícil, ¿verdad?

→ ICONOS 007

Te haríamos un lío intentando explicarte dónde está cada uno de los iconos, cuando en realidad, te encuentras todos casi por accidente. Este nivel es enormemente

→ MOVIMIENTOS 007

Desactiva todos los paneles de las salas A-3, A-4 y A-8 antes de llegar a la sala de control. No es tan difícil, ¿verdad?

→ ICONOS 007

Te haríamos un lío intentando explicarte dónde está cada uno de los iconos, cuando en realidad, te encuentras todos casi por accidente. Este nivel es enormemente

→ MOVIMIENTOS 007

Desactiva todos los paneles de las salas A-3, A-4 y A-8 antes de llegar a la sala de control. No es tan difícil, ¿verdad?

→ ICONOS 007

Te haríamos un lío intentando explicarte dónde está cada uno de los iconos, cuando en realidad, te encuentras todos casi por accidente. Este nivel es enormemente

→ MOVIMIENTOS 007

Desactiva todos los paneles de las salas A-3, A-4 y A-8 antes de llegar a la sala de control. No es tan difícil, ¿verdad?

→ ICONOS 007

Te haríamos un lío intentando explicarte dónde está cada uno de los iconos, cuando en realidad, te encuentras todos casi por accidente. Este nivel es enormemente

→ MOVIMIENTOS 007

Desactiva todos los paneles de las salas A-3, A-4 y A-8 antes de llegar a la sala de control. No es tan difícil, ¿verdad?

→ ICONOS 007

Te haríamos un lío intentando explicarte dónde está cada uno de los iconos, cuando en realidad, te encuentras todos casi por accidente. Este nivel es enormemente

→ MOVIMIENTOS 007

Desactiva todos los paneles de las salas A-3, A-4 y A-8 antes de llegar a la sala de control. No es tan difícil, ¿verdad?

→ ICONOS 007

Te haríamos un lío intentando explicarte dónde está cada uno de los iconos, cuando en realidad, te encuentras todos casi por accidente. Este nivel es enormemente

→ MOVIMIENTOS 007

Desactiva todos los paneles de las salas A-3, A-4 y A-8 antes de llegar a la sala de control. No es tan difícil, ¿verdad?

→ ICONOS 007

Te haríamos un lío intentando explicarte dónde está cada uno de los iconos, cuando en realidad, te encuentras todos casi por accidente. Este nivel es enormemente

→ MOVIMIENTOS 007

Desactiva todos los paneles de las salas A-3, A-4 y A-8 antes de llegar a la sala de control. No es tan difícil, ¿verdad?

→ ICONOS 007

Te haríamos un lío intentando explicarte dónde está cada uno de los iconos, cuando en realidad, te encuentras todos casi por accidente. Este nivel es enormemente

→ MOVIMIENTOS 007

Desactiva todos los paneles de las salas A-3, A-4 y A-8 antes de llegar a la sala de control. No es tan difícil, ¿verdad?

→ ICONOS 007

Te haríamos un lío intentando explicarte dónde está cada uno de los iconos, cuando en realidad, te encuentras todos casi por accidente. Este nivel es enormemente

→ MOVIMIENTOS 007

Desactiva todos los paneles de las salas A-3, A-4 y A-8 antes de llegar a la sala de control. No es tan difícil, ¿verdad?

→ ICONOS 007

Te haríamos un lío intentando explicarte dónde está cada uno de los iconos, cuando en realidad, te encuentras todos casi por accidente. Este nivel es enormemente

→ MOVIMIENTOS 007

Desactiva todos los paneles de las salas A-3, A-4 y A-8 antes de llegar a la sala de control. No es tan difícil, ¿verdad?

→ ICONOS 007

Te haríamos un lío intentando explicarte dónde está cada uno de los iconos, cuando en realidad, te encuentras todos casi por accidente. Este nivel es enormemente

→ MOVIMIENTOS 007

Desactiva todos los paneles de las salas A-3, A-4 y A-8 antes de llegar a la sala de control. No es tan difícil, ¿verdad?

→ ICONOS 007

Te haríamos un lío intentando explicarte dónde está cada uno de los iconos, cuando en realidad, te encuentras todos casi por accidente. Este nivel es enormemente

→ MOVIMIENTOS 007

Desactiva todos los paneles de las salas A-3, A-4 y A-8 antes de llegar a la sala de control. No es tan difícil, ¿verdad?

→ ICONOS 007

Te haríamos un lío intentando explicarte dónde está cada uno de los iconos, cuando en realidad, te encuentras todos casi por accidente. Este nivel es enormemente

→ MOVIMIENTOS 007

Desactiva todos los paneles de las salas A-3, A-4 y A-8 antes de llegar a la sala de control. No es tan difícil, ¿verdad?

→ ICONOS 007

Te haríamos un lío intentando explicarte dónde está cada uno de los iconos, cuando en realidad, te encuentras todos casi por accidente. Este nivel es enormemente

→ MOVIMIENTOS 007

Desactiva todos los paneles de las salas A-3, A-4 y A-8 antes de llegar a la sala de control. No es tan difícil, ¿verdad?

→ ICONOS 007

Te haríamos un lío intentando explicarte dónde está cada uno de los iconos, cuando en realidad, te encuentras todos casi por accidente. Este nivel es enormemente

→ MOVIMIENTOS 007

Desactiva todos los paneles de las salas A-3, A-4 y A-8 antes de llegar a la sala de control. No es tan difícil, ¿verdad?

→ ICONOS 007

Te haríamos un lío intentando explicarte dónde está cada uno de los iconos, cuando en realidad, te encuentras todos casi por accidente. Este nivel es enormemente

→ MOVIMIENTOS 007

Desactiva todos los paneles de las salas A-3, A-4 y A-8 antes de llegar a la sala de control. No es tan difícil, ¿verdad?

→ ICONOS 007

Te haríamos un lío intentando explicarte dónde está cada uno de los iconos, cuando en realidad, te encuentras todos casi por accidente. Este nivel es enormemente



CONSEJOS GENERALES

Si quieres convertirte en el rey del rally, tienes que ser el mejor. Te explicamos cómo lograrlo y los premios que puedes conseguir. Eso sí, todo depende de tu habilidad y sangre fría al volante... ¿te vendría bien algún código?

por lo que debes apretar el acelerador (X) con más fuerza de lo normal si quieres que tu coche alcance la máxima velocidad.

Ten cuidado. Cuando llevas un buen rato jugando, puede que sin darte cuenta botes la presión de la pulsación lo suficiente como para perder unos valiosos segundos.

La primera opción te permite repetir el tramo sin grabar ningún dato, con la segunda te darán por perdido el Rally. No dejes que una salida de pista o un mal crono en un tramo den al traste con tus aspiraciones de quedar en primera posición. Si tienes dos tarjetas de memoria, intercámbialas para asegurarte. Así, si se salva la partida pero resulta que no has ganado, siempre puedes volver a poner la primera tarjeta y cargar la partida en la que has sileer.

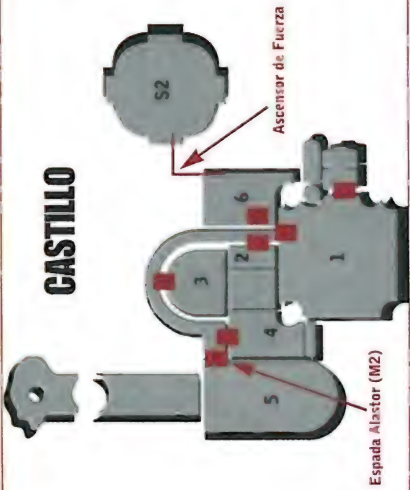
• **SI SE TE ATRAGANTA EL GÚN RALLY** y no puedes conseguir el ansiado coche de premio, prueba estar empleada una nueva partida desde el principio y refílate de todos los rallies hasta llegar al que te da problemas.

• **EL SISTEMA DE GRABACIÓN AUTOMÁTICO** de Colin McRae 3 no te permite repetir un tramo una vez terminado, ya que sobreescribe encima de los últimos datos sin preguntar. Si en algún tramo has perdido muchos segundos, antes de acabarlo pulsa Start y elige la opción SALIR, en lugar de RETIRARSE, para repetir de nuevo (1).

• **SI JUEGAS CON EL DUAL SHOCK 2** debes tener en cuenta un detalle. Aunque no lo parezca, los botones de este pad son analógicos, no digitales. Si quieres que el coche gire a la izquierda, no debes pulsar el botón de izquierda, sino el botón de arriba y a la izquierda.

Verás como al llegar a ese rally en el último lugar, los rivales harán piores tiempos, aunque estés en el nivel más difícil (3).

• **CAMBIA LA CONFIGURACIÓN DEL SONIDO**, ya que el idioma aparece por defecto en castellano, pero las voces del copiloto están en inglés. El mejor aliado es el copiloto, aprenderte todos los tramos es una locura. El copiloto te informará sobre la peligrosidad de la curva y otros problemas (4), como desvíes o zanjas. Para oírlo con más claridad, ve a opciones de sonido, ajusta la voz del copiloto al máximo y baja un poco la música y los efectos.





Suplemento realizado por el equipo Play2Manía



HOBBY PRESS

AS

AXEL SPRINGER VERLAG

Play2

manía



Este suplemento se regala conjunta e inseparablemente con Play2Manía nº 52